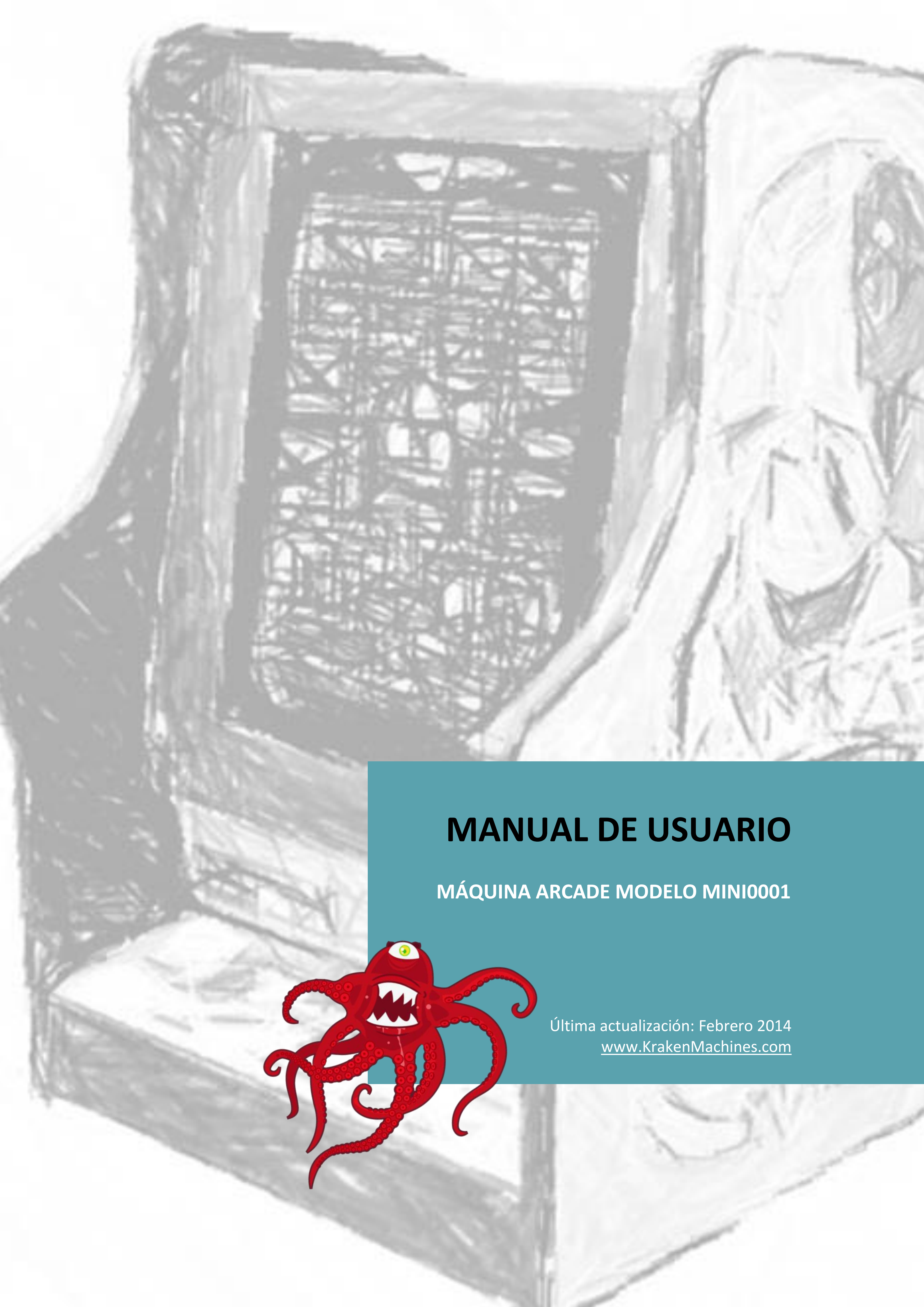


MANUAL DE USUARIO

MÁQUINA ARCADE MODELO MINI0001

Última actualización: Febrero 2014
www.KrakenMachines.com



Contenido

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130



1. CONTENIDOS DEL ENVÍO

Dentro de la caja habrás recibido:

- Una máquina arcade modelo MINI0001
- Un cable de alimentación con enchufe español (europeo)
- Dos llaves para acceder al interior de la máquina
- Un pequeño manual del fabricante de la placa de juegos: en el presente manual hay bastante más detalle sobre la máquina, por lo que se recomienda utilizar este en su lugar
- Documentación de compra

Este manual puede encontrarse en formato digital junto con otros recursos de ayuda en http://www.krakenmachines.com/es/content/10-manuales-de-uso-y-recursos-para-tu-maquina-recreativa

2. PARTES DE LA MÁQUINA

La máquina está formada por un armario de madera con un monitor y teclado en la parte frontal, y una puerta trasera con llave y conector para el cable de alimentación, así como botón de encendido y apagado y rueda de volumen. A continuación se describen cada una de estas partes.

La Máquina

La máquina tiene el siguiente aspecto y medidas. La altura se considera hasta la parte más alta de la máquina, y el fondo hasta la más sobresaliente.



El Teclado

Esta máquina tiene controles para un jugador. El jugador cuenta con un botón “1P” (1 “player” o 1 crédito) y otro “2P” (2.º “player” o 2 créditos), una palanca de dirección y 3 botones. En la siguiente figura se muestran los controles y sus nombres.





La Parte Trasera



En la parte trasera existen los siguientes elementos:

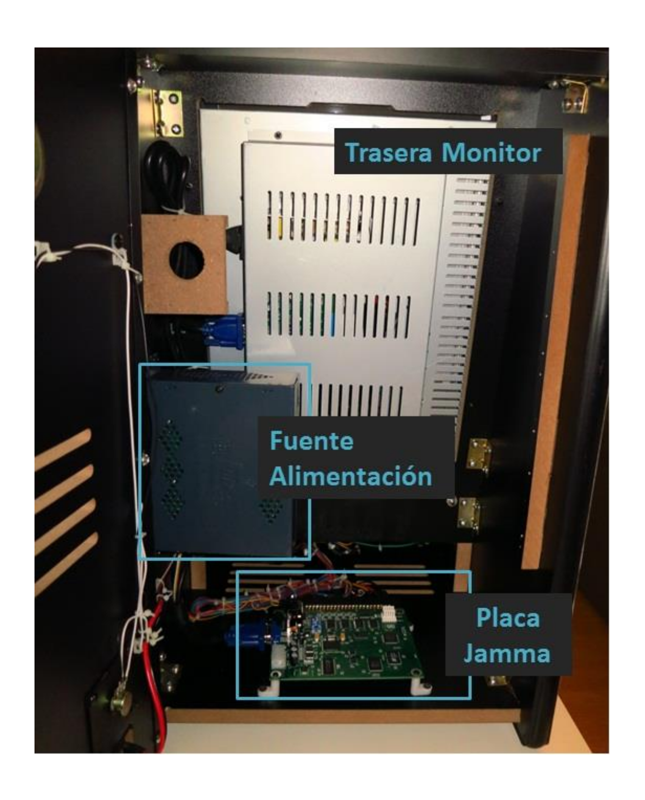
- Cerradura para introducir una de las llaves y acceder al interior de la máquina.
- El conector para enchufar la máquina con el cable de alimentación.
- El botón de encendido. Cuando está con el 0 pulsado, se encuentra apagada y cuando está con el 1 pulsado, se encuentra encendida.
- Una rueda para regular el volumen de la música de los juegos.

El Interior

Con cualquiera de las dos llaves que se incluyen en el envío es posible abrir la puerta trasera y acceder al interior de la máquina. Es importante no permitir que niños o personas ajenas accedan al interior ya que podrían sufrir algún accidente y/o desconectar alguno de los elementos y provocar que la máquina dejara de funcionar.

En el interior se encuentran los siguientes elementos:





- La parte trasera del monitor en el que se muestran los juegos.
- La placa Jamma en la que están almacenados todos los juegos. Esta placa tiene en su parte superior un grupo de cuatro conmutadores ("dips") que pueden usarse para configurar la máquina. Ver la sección 4. Configuración de la Máquina.
- La fuente de alimentación, encargada de transformar la corriente alterna en continua para proporcionar energía a los distintos componentes.

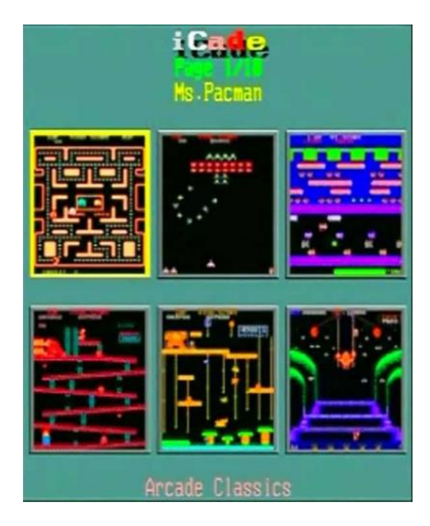
3. ¿CÓMO JUGAR?

Asegúrate que la máquina está enchufada y que el botón de encendido está en la posición del 1 pulsado. Tras una breve fase de autochequeo, la máquina muestra el menú.









Utiliza la palanca para moverte por el listado de juegos disponibles que aparecen en pantalla. Si estando en el último la mueves abajo o a la derecha, se pasa a la siguiente página, hasta visualizar los 60 juegos.

Si estando sobre cualquier juego pulsas "A" dos veces, se entra en un modo de demostración en el que se visualiza la intro y unos segundos del juego.

Para jugar, pulsa "1P" (1 crédito) o "2P" (2 créditos) dos veces para acceder al juego elegido. Un vez dentro de éste, pulsa "1P" para jugar a una partida de un jugador, o "2P" (si lo pulsaste previamente y



tienes dos créditos) para jugar a una partida de dos jugadores.

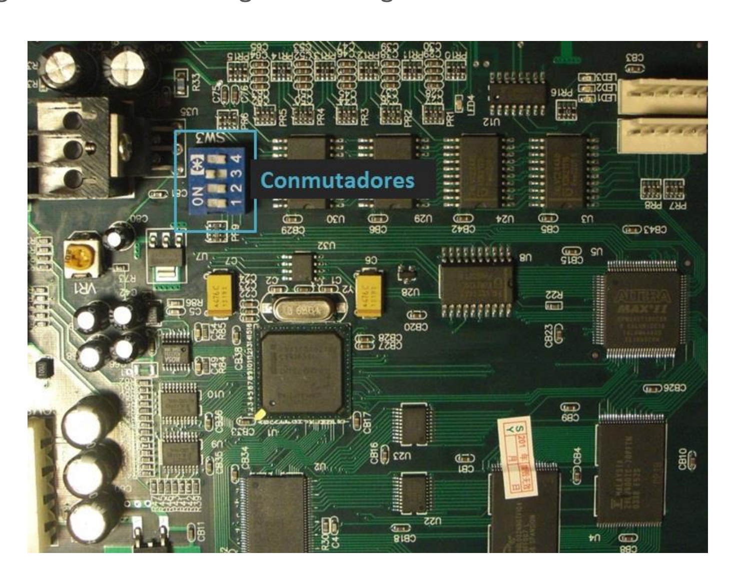
Cada juego necesita unos controles distintos (la palanca y alguno o todos de los botones). Aunque la máquina solo tiene controles para una persona, los juegos que permiten partidas de dos jugadores funcionan por turnos, de forma que es necesario turnarse. Cuando la partida finaliza, se vuelve automáticamente al menú si no quedan más créditos.

4. CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA



La máquina ya viene configurada con unos parámetros por defecto válidos para el funcionamiento normal. Accede solo a esta configuración si necesitas modificar alguno de los parámetros que se indican a continuación.

Para configurar la máquina hay que acceder al menú de "Setup". Para ello, hay que abrir la puerta trasera y cambiar la posición del conmutador 4 a "On" (puede ser necesario usar un bolígrafo o similar para cambiarla). Los conmutadores se encuentran en la parte superior de la placa Jamma, según se indica en la siguiente imagen.

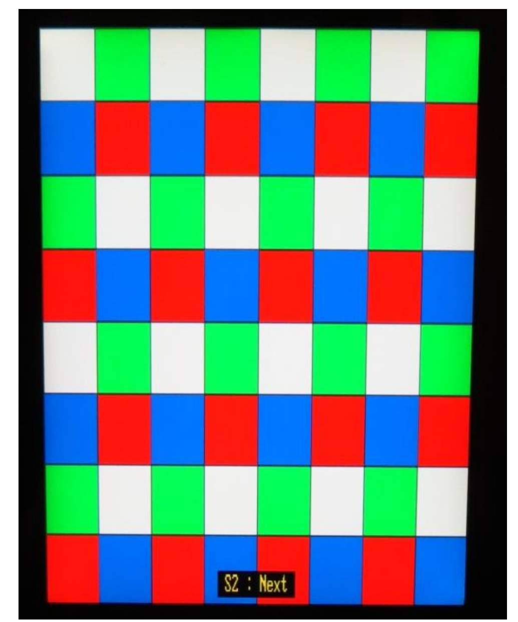


Los conmutadores de la placa Jamma permite modificar las siguientes opciones:

Conmutador	Opción	Descripción
1	**Orientación de la pantalla**	Indica si la pantalla está en posición normal ("Off") o invertida ("On"). **No modificar.**
2	**Modo de pantalla**	Indica si la pantalla es de tipo CGA ("Off") o VGA ("On"). **No modificar.**
3	**Guardar récords**	Hace que las puntuaciones récord de los juegos se guarden ("On") o se olviden al terminar de jugar ("Off").
4	**Menú de configuración**	Habilitar el menú de configuración (*setup*) de la máquina cuando está en "On".



Tras dejar el conmutador 4 en "On", se accede automáticamente al menú de prueba y configuración en cuanto se enciende la máquina. Primero se visualiza un patrón de prueba de vídeo:



Y al pulsar el botón "S2" se accede al menú de configuración propiamente dicho:



Aquí pueden configurarse los siguientes parámetros:

Elemento	Posibles valores	Descripción
"Demo Music"	Yes / No	Indica si en el menú de selección de juegos suena música de fondo o no.
"Game Demo Sound"	Yes / No	Indica si en el modo de demostración de cada juego (véase más arriba cómo acceder a él) se permite sonido o no.



Elemento	Posibles valores	Descripción
“Free Play”	Yes / No	Indica si se puede jugar gratis o es necesario introducir monedas. **¡IMPORTANTE! Esta opción debe permanecer en “Yes” para poder usar la máquina**, ya que no cuenta con ranura para monedas.
Lista de juegos	On / Off	Puede habilitarse (“On”) o deshabilitarse (“Off”) cada juego, de forma que solo los habilitados se muestran posteriormente en el menú de juegos.
***Dip switches* de los juegos**	On / Off	La fila superior (numerada “1” a la izquierda) de opciones permite configurar los juegos, cambiando sus niveles de dificultad, velocidad, etc. Para más información, consulte el manual de la placa Jamma incluido con su máquina
Resto de opciones	No es aconsejable modificar el resto de opciones de configuración (*Cabinet, Trackball*) al aludir al diseño de la máquina en la que está instalada la placa, y que por tanto no puede cambiarse.	

Al igual que en la sección de juegos se utiliza la palanca del jugador 1P para subir o bajar entre las opciones y el botón “S1” para modificarlas.

Una vez seleccionadas las opciones, es necesario pulsar el botón “Start” para guardarlas, desconectar la máquina, devolver el conmutador 4 a su posición original, cerrar la tapa trasera y volver a encender la máquina para comenzar a jugar.

5. JUEGOS INCLUIDOS

Más de 60 juegos originales para 1 o 2 jugadores de arcades clásicos de 8 bits, incluyendo el Pac-Man y varias de sus secuelas y otros grandes éxitos como Galaxian, Donkey Kong, Frogger, Space Invaders y 1941.

Puedes ver el listado completo en http://www.krakenmachines.com/content/23-juegos-60-en-1.

Kraken Machines (www.KrakenMachines.com) es una marca de Amonite Labs S.L. (www.AmoniteLabs.com) con NIF B-86840980 e inscrita en el Registro Mercantil de Madrid en el Tomo 31509 Folio 156 Sección GNE Hoja 567130



6. SI TIENES ALGÚN PROBLEMA

Si tienes cualquier problema, consulta la sección de Manuales y Recursos en http://www.krakenmachines.com/content/10-manuales-y-recursos

O contacta con nosotros a través de cualquiera de los canales indicados en la sección http://www.krakenmachines.com/contactenos

7. ¿QUIÉNES SOMOS?

Kraken Machines es una tienda online de la empresa Amonite Labs S.L. dedicada a la venta de máquinas recreativas clásicas con juegos originales y en distintos modelos.

Amonite Labs nace en 2013 para la venta online de productos de distinta naturaleza pero con un objetivo claro: satisfacer las necesidades de nuestros clientes a través de productos de calidad cuidando al máximo todo el proceso.

OFRECER EL MEJOR PRODUCTO

Seleccionar a los mejores fabricantes de máquinas, cuidando el diseño y que los juegos sean los originales. Nos preocupamos por ofrecerte distintos modelos para que encuentres el que mejor se adapta a tu espacio y presupuesto.

CON LA AYUDA QUE NECESITES

Ofrecerte toda la información que puedas necesitar para elegir con criterio el producto que más te conviene con descripciones, fotos y vídeos completos en la web y atención por correo y teléfono para responder a cada una de tus dudas.

PARA QUE SIEMPRE ESTÉS SATISFECHO

Darte soporte posterior a tu compra para cualquier duda y posibilidad de devolver el producto si tiene un problema. Nuestro trabajo no termina cuando te vendemos una máquina sino que queremos que estés orgulloso de tenerla durante muchos años.

¡Gracias por comprar en Kraken Machines!